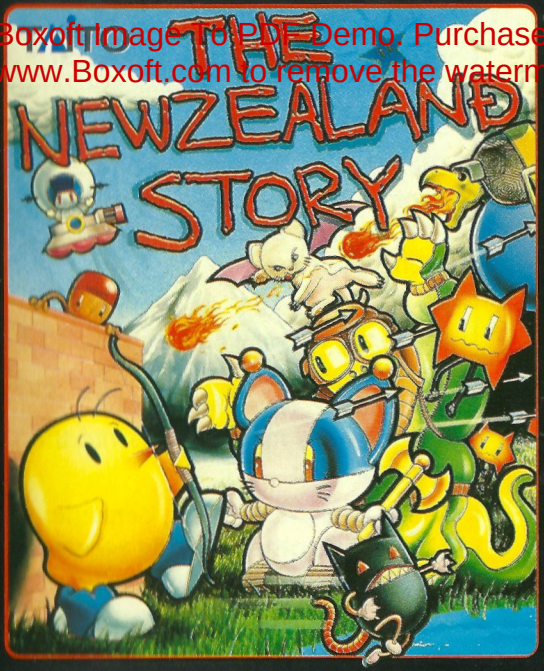
NES - 38 - FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark




# INSTRUCTION MANUAL

ocean

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed the product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo EntertainmentSystem™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

# CARE OF YOUR GAME

Always make sure the power is off when inserting or removing the game pak from your computer.

The game pak is highly sensitive. Avoid subjecting it to extreme temperatures or shocks. Store at room temperature.

Never try to take it apart. Do not touch the terminal connectors or get them wet; this could damage the circuitry. Never insert your fingers or any metal objects into the terminal leads.

Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other cleaning agents can damage the game pak.

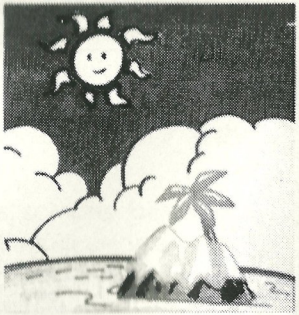
# CONTENTS

TIKI'S TREK ____ 4
MOVING TIKI ____ 5
SCREEN SIGNS ____ 5
MAP OF NEW ZEALAND ____ 6
THE KIWI STYLE ____ 8
ITEMS ____ 10
ENEMIES ____ 12

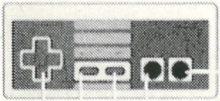
# TIKI'S TREK

Like all Kiwi birds, you are happy and fun-loving; even your name, Tiki, means happiness. You and your Kiwi friends live in a land called New Zealand, and today something awful has happened. Wally Walrus, your bad-smelling, bad-tempered enemy has swooped in on his balloon and carried off all your friends. Worst of all, he snatched your girlfriend, Phee-Phee.

Thanks to your fast reflexes you, and only you, escaped the Walrus. But by now he's had time to sell your friends to zoos all over New Zealand. The only one who can set them free is you, so armed with your trusty bow and arrow you set forth. You will have to fight your way through five worlds, and each world has four levels. Wally, the fiend, has sent out hundreds of his evil friends to try to stop you - they lurk behind walls and trees, they drop in on hot air balloons, and they lie awaiting you in the water down below. But if you explore secret rooms, you'll find magical gifts and awesome weapons. Somewhere you'll meet the dreaded Ice Whale - try looking him in the mouth! And most important of all, be on the watch for the Warp Zones. You seek your Phee-Phee, but must face all dangers to find her.



# MOVING TIKI



### A BUTTON

Press A to jump up. Also hold A down to make your balloons rise.

### B BUTTON

Push B to fire your weapons or spit water when at the surface.

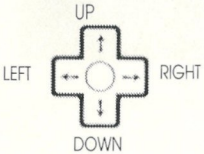
### START BUTTON

Start will pause the game and show you a map. It also continues a game.

### SELECT BUTTON

Choose one or two players.

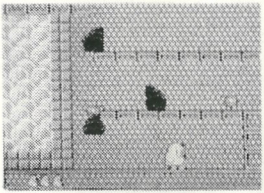
### CONTROL PAD



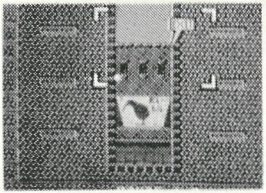

Use the control pad to choose which way to go. It works for running, jumping, flying a balloon, and also when you're swimming around.

# SCREEN DISPLAY

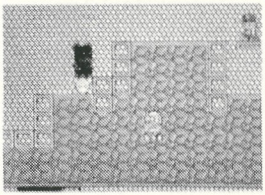
LIFE METER: Kiwis get three lives. Keep track of them in the lower left corner.



POINT METER: To earn points, shoot enemies, eat fruit and free the Kiwis. Points will alternate with Lives.



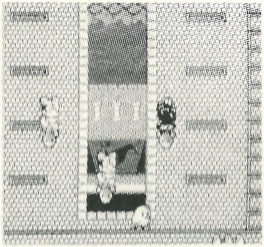
AIR METER: When you take a dive you only have 25 seconds. A red bar shows you how much time you have left.



# MAP OF NEW ZEALAND

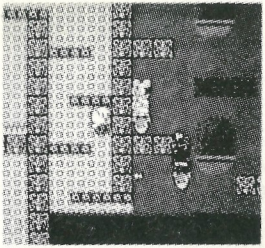
## ❤ AUCKLAND

Auckland is the first world, so now is when you should practice your Kiwi moves. Steal balloons and fly all over. You must find and free your caged pals before you can move on - but don't forget to EXPLORE! Try to find all the hidden secrets - they'll help you.



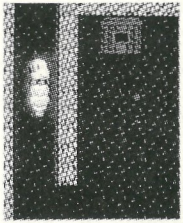
## ★ ROTORUA

Wally's evil pals have taken over the town of Rotorua. They know that you know that your friends are being held nearby. And you know that they know how to stop you if you don't move carefully. While you're here try taking a swim, but keep your eyes open for trouble.



## ✻ WAITOMO CAVES

The Waitomo Caves wind and wander below villages, fields, and a zoo that seems more like a castle. Here you'll find a puzzle of water, walls and nasty foes, all trying to keep you from your Kiwi chum.

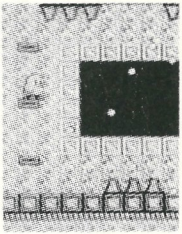


## ♦ COOK STRAIT

Avast ye lubber and prepare to board the meanest pirate ship over put to sea. Wally's wicked buddies are hiding on ship, on land, and even in the sea! So move with care, or ARRRR, ye'll be forced to walk the plank!

## ♣ MOUNT COOK

This world will either roast you like a turkey, or turn you into a Kiwi Icicle. You must first find your way through a land of slowly burping lava rivers, below a volcano about to erupt. Then you will find yourself sliding and slipping deep inside an Ice Mountain. But don't give up now, your beloved Phee-Phee is near!



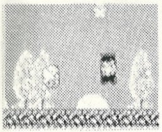
## CONTINUE

Kiwi Klue: After 3 lives, the game is over. But you can Continue. If you are stopped in worlds 1, 2 or 3, Continue puts you back right where you were. If you're stopped in worlds 4 or 5, you go back to the beginning of the level. To Continue, push Start within 8 seconds. You get three Continues.

# THE KIWI STYLE

Since Kiwi birds can't fly, they use a lot of special tricks to win. Eat up all the fruit you can, and explore secret rooms to find extra lives and magic fruit. If you need to fill up your Air Meter fast, spit water out of your lungs.

## SHOOTING

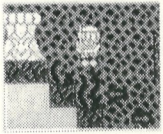


With your bow and arrow, you can wipe out your enemies or burst their balloons. But you can only shoot straight ahead, not up or down.

## JUMPING

Wally Walrus and his nasty pals hate jumping. But Kiwis love to jump, and that's what will help you Win - jumping can often get you out of a jam.

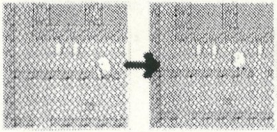
## SWIMMING



You can swim, but you can't jump or shoot in the water. Watch your Air Meter and go to the surface to refill it or to spit water at your enemies.

## JUMP UP

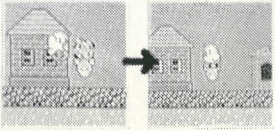
Jump on a balloon to get around fast. Just shoot an enemy and take his!



Jump through ceilings to escape the bad guys. But unless you want splinters, don't try floors.

## TAKE A BALLOON

Jump to get on a balloon. Press the A button to rise; let it go to drop.



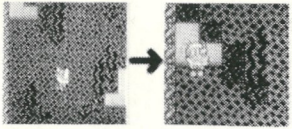
When shooting at an enemy, don't pop his balloon. Spikes will also pop balloons.

## BEWARE OF THESE

**1** Look before you leap! Landing on a spike will put an end to your search for friends and Phee-Phee.

**2** Do not touch! Your enemies are armed to the teeth and touching their weapons will finish you.

**3** Look out below! When Tiki starts to panic, you need air! Get to the surface or find an air pocket.



You'll know when your air is running out. Tiki flaps his wings as he gasps for air!

**4** No daydreaming! If you're on one level too long, the Time Keeper drops on you.

## USING A BALLOON

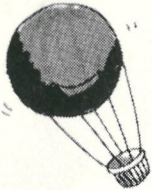
Jump to get on a balloon. Press the A button to rise; let it go to drop.

## INVINCIBLE

When you find the Magic Staff, you can stop every enemy or travel anywhere while you're flashing.

## DEFEATING ENEMIES

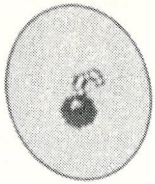
Fire at every enemy you see, 'cause then you get his treasure. Fire at him or his balloon and grab the goods.



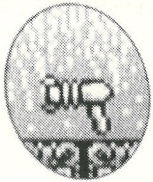
# ITEMS

## WEAPONS

Get above an enemy, open hatches and Bombs Away! This baby only goes down, so pick a good target and punch B!



The Laser Gun has a powerful beam - it fires through walls. Your enemies won't see what hit them!



Think before you pick up this Arrow. It will replace the weapon you are holding with your original Bow and Arrow.

## MAGIC ITEMS

Magic Joystick: You can steer anywhere on your balloon or even stop, but getting off ends the fun.

Magic Staff: Makes you unbeatable. As long as you flash, you have the power.

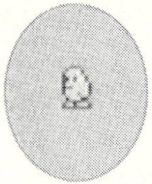
Magic Watch: Puts a hold on evil. Your enemies are frozen for a short time.

Magic Book: Has a powerful spell you can only use once. It wipes out all enemies on the screen.

# ITEMS

**SCORE AND LIFE UPS**

Each apple is worth 500 points, so eat 'em up! Once you earn over 100,000 points (WOW!!) you get an extra life!



Scattered throughout the game are small yellow Kiwi birds. Each one is worth an extra life!

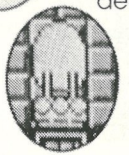
And try to find ordinary-looking apples stored away in secret rooms. Gobble them up fast to score 5000 points each!

**BALLOONS**

The bear-shaped balloon is very common, but not much fun. It's small and it can't move fast at all.

This weird balloon is v-e-r-y slow. But bullets and spikes can't break it.

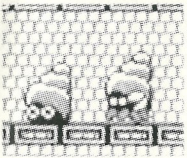
HEADS UP when you ride this speedy balloon, or you'll fly right into the nearest deadly spike!



If you're hit while riding on a balloon, you start over on this one.

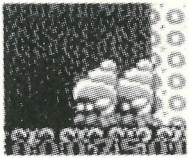
# ENEMIES

## Soldier Crab



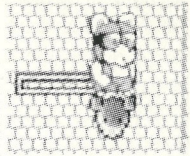
Crabs love to fight, so there are lots of Soldier Crabs. And they shoot missiles!

## Hermit Crab



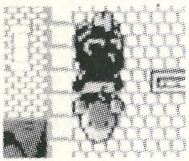
These tiny crabs throw rolling green balls, so steer clear! One bump and you're crab meat.

## Flying Teddy



Those red teddies have escaped from forgotten toy boxes, and they're looking for trouble.

## Kool Koala



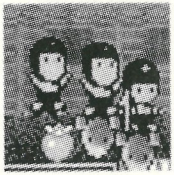
The blue Koalas have nasty tempers. They'll shoot you just for being there!

## Boomer Roomer

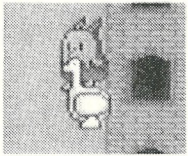
These guys will throw a wicked boomerang at you.

## Flying Spearman

He's a wild man who throws his spear UP!

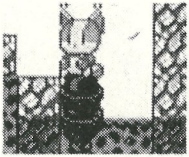


## Penguin Rider



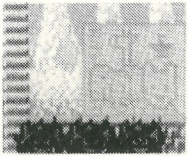
Penguins are Ace Pilots who zoom in on fast balloons, trying to drop rocks on your head!

## Robo Kitty



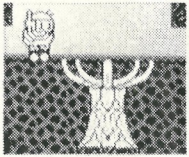
Don't try to pet them! These flying kittens don't have claws - they throw axes at you!

## Flamers



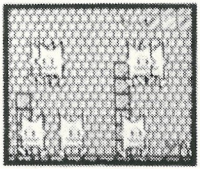
These little fireballs fall from the sky and roll around. One touch and you're extra-crispy!

## Sea Anemone



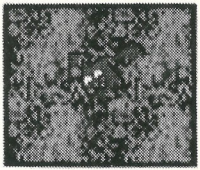
This soggy fiend hides on the ocean floor. He can pull you down to a sea salt watery grave.

## Prickly



One hopping Prickly will split into two. This guy is no flake, his touch puts you on ice.

## Angle Bat



This pointy foe flies overhead and drops triangle-shaped eggs of fire. Don't get toasted.

# PRECAUTIONS

Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

Ceci est un jeu de haute précision. Il doit ne pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

Taito® et The New Zealand Story™ sont des marques déposées de Taito. Copyright © 1991. Tous droits réservés.

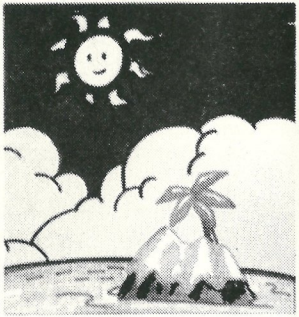
# TABLE DES MATIERES

LE LONG VOYAGE DE TIKI _____ 16
POUR DEPLACER TIKI _____ 17
LES SYMBOLES A L'ECRAN _____ 17
LA CARTE DE LA NOUVELLE ZELANDE _____ 18
LES CAPACITES DE KIWI _____ 20
LES OBJETS _____ 22
LES ENNEMIS _____ 24

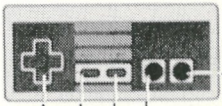
# LE LONG VOYAGE DE TIKI

Comme tous les oiseaux Kiwi, tu es heureux et tu adores t'amuser; ton nom veut même dire bonheur. Toi et tes amis Kiwi habitez dans un pays appelé la Nouvelle Zélande. Cependant, quelque chose de malheureux t'est arrivé aujourd'hui. Wally Walrus, ton ennemi qui a mauvais caractère et qui sent mauvais est descendu dans son ballon et a emporté tous tes amis. Et pire de tout, il a enlevé Phee-Phee, ta petite amie.

Grâce à tes réflexes rapides, tu es le seul qui as réussi à filer entre les doigts du Walrus. Mais il a déjà eu le temps de vendre tes amis aux zoos de toute la Nouvelle Zélande. Toi seulement peux les libérer, si bien armé avec ton arc de confiance et les flèches que tu lances. Tu devras te battre jusqu'au bout dans cinq mondes et chacun d'eux est divisé en quatre niveaux. Wally, le monstre, a envoyé des centaines de ses méchants amis pour essayer de t'arrêter; ils se cachent derrière les murs et les arbres, ils descendent dans des ballons d'air chaud et ils t'attendent, couchés dans l'eau en contrebas. Mais si tu explores les chambres secrètes, tu trouveras des cadeaux magiques et de puissantes armes. Tu rencontreras quelque part la baleine des glaces tant redoutée; regarde un peu dans sa gueule! Et avant tout, tiens-toi aux aguets dans les Warp Zones. Tu es à la recherche de ta Phee-Phee mais tu dois faire face à tous les dangers pour la retrouver.



# POUR DEPLACER TIKI



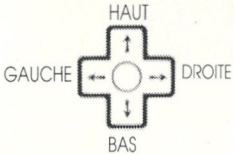
BOUTON A
Appuie sur le Bouton A pour sauter. Maintiens-le enfoncé pour faire monter tes ballons.

BOUTON B
Appuie sur le Bouton B pour tirer ou cracher de l'eau lorsque tu es remonté à la surface.

BOUTON START
Il interrompra momentanément le jeu et te montrera une carte. Il te permet également de continuer à jouer.

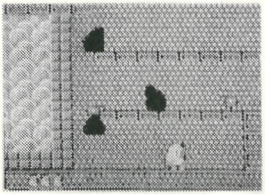
BOUTON SELECT
Pour choisir un ou deux joueurs.

MANETTE MULTI-DIRECTIONNELLE
Utilise la manette multi-directionnelle pour choisir ton chemin. Elle te permet de courir, de sauter, de voler en ballon et de te diriger lorsque tu nages.

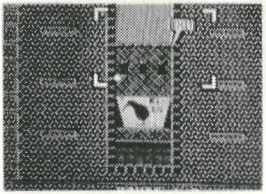



# ECRAN

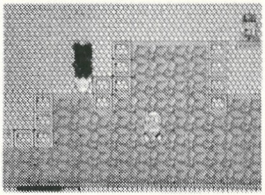
COMPTEUR DE VIES: Kiwi a trois vies. Elles sont indiquées dans le coin inférieur gauche de l'écran. Ne les perds pas de vue.



COMPTEUR DE POINTS: Pour gagner des points, tire sur les ennemis, mange des fruits et libère les Kiwis. Les points et les vies sont indiqués par alternance.



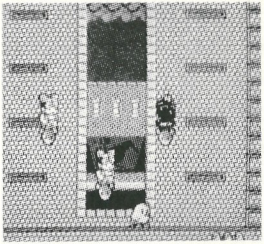
COMPTEUR D'OXYGENE: Lorsque tu plonges, seulement 25 secondes te sont accordées. Une barre rouge t'indique le temps qu'il te reste.



# LA CARTE DE LA NOUVELLE ZELANDE

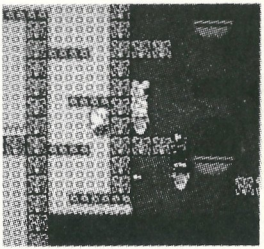
❤ AUCKLAND

Auckland est le premier monde que tu rencontres. C'est le moment de t'exercer à te déplacer. Fauche des ballons et survole le pays. Tu dois trouver et libérer tes copains en cage avant de pouvoir continuer; n'oublie pas que tu dois EXPLORER! Essaie de trouver tous les secrets cachés; ils t'aideront.



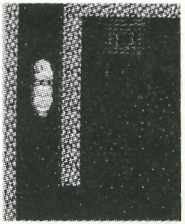
★ ROTORUA

Les méchants copains de Wally ont pris le pouvoir de la ville de Rotorua. Ils savent que tu connais l'endroit où tes amis sont détenus. Et tu sais, comme eux, comment ils peuvent t'arrêter si tu ne te déplaces pas prudemment. Pendant que tu te trouves là, vas nager mais garde les yeux bien ouverts pour ne pas t'attirer des ennuis.



## ★ LES GROTTES WAITOMO

Les grottes Waitomo forment un zigzag sous les villages, les champs et sous un zoo qui ressemble plus à un château. Tu trouveras là un labyrinthe d'eau, des murs et de méchants ennemis essayant de t'éloigner de ta copine.

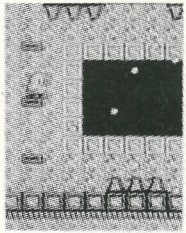


## ♣ LE DETROIT DE COOK

Tiens bon marin d'eau douce et prépare-toi à bord du vaisseau pirate le plus minable qui ait été mis à la mer. Les vilains potes de Wally se cachent sur le vaisseau, à la surface de l'eau et même dans la mer! Bouge donc prudemment, ou tu vas passer à la planche.

## ♦ LA MONTAGNE COOK

Dans ce monde, tu vas être rôti comme une dinde ou être transformé en une statue de glace Kiwi. Tu dois d'abord trouver ton chemin dans un pays aux rivières qui font des lents renvois de lave, en contrebas d'un volcan en éruption. Et puis tu te retrouveras en train de glisser dans la crevasse d'une montagne de glace. Mais n'abandonne pas ta recherche maintenant; ta Phee-Phee chérie est tout près.



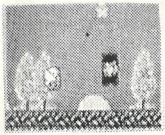
## CONTINUER

Une astuce pour les Kiwi: Lorsque tes 3 vies sont éliminées, le jeu est terminé. Mais tu peux continuer. Si tu t'es arrêté dans les mondes 1, 2 ou 3, "Continue" te permet de revenir là où tu as dû abandonner le jeu. Pour ce qui est des jeux 4 et 5, tu devras recommencer au début du niveau. Pour continuer le jeu, appuie sur le Bouton START et dans 8 secondes tu auras le choix de trois "Continue".

# LES CAPACITES DE KIWI

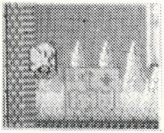
Puisque les oiseaux Kiwi ne peuvent pas voler, ils utilisent de nombreux trucs spéciaux pour gagner. Mange tous les fruits que tu peux trouver et recherche des vies supplémentaires et des fruits magiques en explorant les pièces secrètes. Si tu dois remplir rapidement ton compteur d'oxygène, crache l'eau que tu as dans tes poumons.

## TIRER



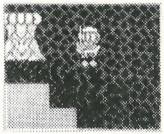
Avec ton arc et tes flèches, tu peux éliminer tes ennemis ou crever leurs ballons. Mais tu peux seulement tirer droit devant toi et non en bas ou en haut.

## SAUTER



Wally Walrus et ses méchants potes détestent sauter. Mais les Kiwis adorent sauter, et cela va t'aider à gagner. Sauter souvent peut te permettre de te tirer d'un pétrin dans lequel tu t'es mis.

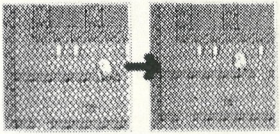
## NAGER



Tu peux nager mais tu ne peux pas sauter ou tirer lorsque tu es dans l'eau. Surveille ton compteur d'oxygène et remonte à la surface pour le remplir ou cracher de l'eau à tes ennemis.

## MONTER

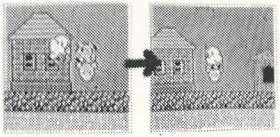
Saute dans un ballon pour parcourir les alentours rapidement. Tire sur un ennemi et empare-toi de son ballon!



Traverse les plafonds en sautant pour échapper aux méchants. Mais évite de traverser les planchers à moins que tu aimes te planter des échardes.

## S'ENVOLER DANS UN BALLON

Saute pour monter dans un ballon. Appuie sur le Bouton A pour t'élever et relâche-le pour descendre.



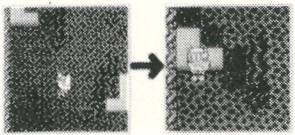
Lorsque tu tires sur un ennemi, ne crève pas son ballon. Utilise des échardes pour faire éclater les ballons.

## CONSEILS DE PRUDENCE

**1** Regarde avant de sauter! Si tu atterris sur une écharde, tu seras obligé d'abandonner la recherche de tes amis et de ta Phee-Phee.

**2** Ne touche pas! Tes ennemis sont armés jusqu'aux dents et si tu touches à leurs armes, tu es mort.

**3** Regarde bien en bas! Si Tiki commence à paniquer, tu as besoin d'oxygène! Remonte à la surface ou trouve une poche d'air.



Quand tu commenceras à être à court d'air, Tiki claquera ses ailes tout en cherchant sa respiration!

**4** Pas le temps de rêvasser! Si tu passes trop de temps à un niveau, le chronomètre te fera abandonner.

### UTILISER UN BALLON

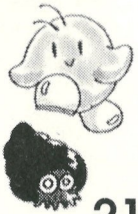
Saute pour monter dans un ballon. Appuie sur le Bouton A pour t'élever; relâche-le pour descendre.

### INVINCIBLE

Lorsque tu as trouvé le bâton magique, tu peux arrêter tous les ennemis ou te rendre à l'endroit que tu veux pendant que ton corps clignote.

### VAINCRE LES ENNEMIS

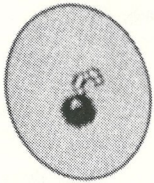
Tire sur chaque ennemi que tu vois parce que tu peux ainsi t'emparer de son trésor. Tire sur lui ou son ballon et prends ses biens.



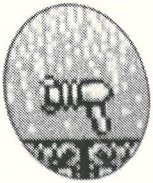
# LES OBJETS

## LES ARMES

Positionne-toi au-dessus de l'ennemi, ouvre les trappes et lance les bombes! Elles sont faites pour tomber, alors choisis la bonne cible et appuie sur le Bouton B!



Le pistolet à laser est très puissant. Son rayon passe à travers les murs. Tes ennemis ne verront pas ce qui les touche!



Réfléchis avant de prendre cette flèche. Elle remplace l'arme que tu tiens par ton arc et flèche d'origine.

## LES OBJETS MAGIQUES

Le "joystick" magique: tu peux diriger ton ballon où tu veux ou même l'arrêter. Si tu en descends, tu ne t'amuseras pas autant.

Le bâton magique: il te rend invincible. Tant que ton corps clignote, tu as de la puissance.

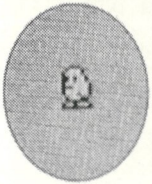
La montre magique: Elle arrête l'ennemi. Tes ennemis sont figés pendant un court moment.

Le livre magique: Il lance un sort puissant et tu ne peux l'utiliser qu'une seule fois. Il te permet d'éliminer tous les ennemis à l'écran.

# LES OBJETS

## LES POINTS ET LES VIES SUPPLEMENTAIRES

Chaque pomme vaut 500 points. Mange-les donc toutes! Une fois que tu as gagné 100.000 points tu reçois une vie supplémentaire!



Les petits oiseaux jaunes Kiwi sont dispersés dans le jeu. Chacun vaut une vie supplémentaire!

Aussi essaie de trouver des pommes rangées dans des pièces secrètes. Avale-les à toute vitesse pour obtenir 5000 points par pomme!

## LES BALLONS

Le ballon qui a la forme d'un ours est très répandu mais il n'est pas drôle. Il est petit et il en peut pas aller vite du tout.

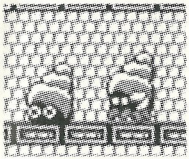
Ce ballon étrange est t-r-è-s lent, mais les balles et les échardes ne peuvent le crever.

ATTENTION lorsque tu diriges ce ballon rapide ou tu le planteras dans l'écharde mortelle la plus proche!

Lorsque tu es touché en dirigeant un ballon, tu redémarres sur celui-là.

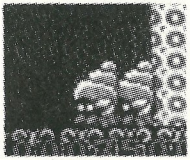
# LES ENNEMIS

### Le crabe soldat



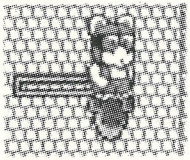
Les crabes adorent se battre et tu en rencontreras plusieurs. Tu verras qu'ils tirent des missiles!

### Le crabe hermite



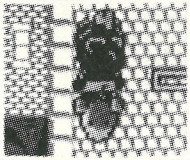
Ces petits crabes lancent des balles vertes qui roulent, alors dégage! Un coup et tu deviens de la chair de crabe.

### Les nounours volants



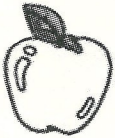
Ces nounours rouges volants ont quitté des cartons de jeu rangés au grenier et ils te cherchent des ennuis.

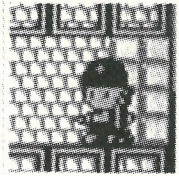
### Les Kool Koala



Les Koalas bleus ont très mauvais caractère. Ils te tirent dessus pour un rien!

### Les lanceurs de boomerangs

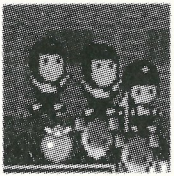




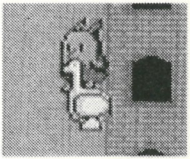
Ces types te lancent un boomerang vraiment dangereux.

C'est un homme sauvage qui jette sa lance EN HAUT!

### L'homme volant à la lance

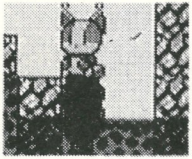


### Les pingouins pilotes



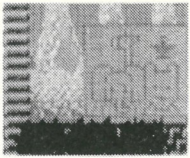
Les pingouins sont des pilotes as qui filent à toute vitesse dans leur ballon rapide et essaient de te lancer des pierres à la tête!

### Les Robots-chatons



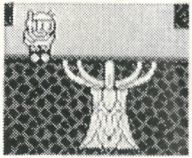
N'essaie pas de les caresser! Ces petits chats volants n'ont pas de griffes mais ils te lancent des haches!

### Les Flamers



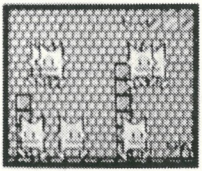
Ces petites boules de feu tombent du ciel et roulent sur le sol. Si une seule te touche, tu grésilles!

### L'anémone de mer



Ce petit monstre mou se cache au fond de l'océan. Il peut t'entraîner vers une tombe sous-marine.

### Les Prickly



Un Prickly qui saute se divise en deux. Ce type ne fait pas de blagues: s'il te touche, tu te transformes en statue de glace.

### L'Angle Bat

Cette chauve-souris dangereuse vole au-dessus de toi et laisse tomber des oeufs de feu triangulaires. Ne te laisse pas griller.

# WAARSCHUWING

Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette er in doet of er uit haalt.

Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage temperaturen of harde schokken en stoten. Bewaar hem bij kamertemperatuur en probeer nooit hem uit elkaar te halen.

Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat worden, anders ontstaan er storingen in de elektronica.

Steek nooit je vingers of metalen voorwerpen in de opening van de aansluiting.

Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

Taito® en The New Zealand Story™ zijn handelsmerken van de Taito America Corporation. Copyright ©1991. Alle rechten voorbehouden.

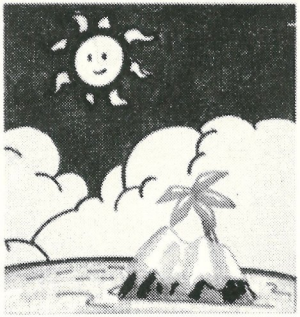
# INHOUD

TIKI'S TOCHT ____ 28
HOE JE TIKI VERPLAATST ____ 29
METERS OP HET SCHERM ____ 29
KAART VAN NIEUW-ZEELAND ____ 30
DE KIWI STIJL ____ 32
VOORWERPEN ____ 34
VIJANDEN ____ 36

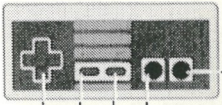
# TIKI'S TOCHT

Net als andere Kiwi-vogels ben je gelukkig en hou je van plezier. Zelfs je naam, Tiki, betekent geluk. Jij en je Kiwi-vrienden leven in een land dat Nieuw-Zeeland heet. Vandaag is er iets vreselijks gebeurd. Wally Walrus, je stinkende en slecht gehumeurde vijand, is met zijn ballon naar beneden gekomen en heeft al je vrienden meegenomen. Maar wat nog erger is: hij heeft ook Phee-Phee, je vriendin ontvoerd.

Dankzij je razendsnelle reactievermogen ben jij, en alleen jij, aan de Walrus ontsnapt. Maar intussen heeft hij al voldoende tijd gehad om al je vrienden aan dierentuinen in heel Nieuw-Zeeland te verkopen. Jij bent de enige die ze kan bevrijden, dus ga je op pad, gewapend met je vertrouwde pijl en boog. Je moet je door vijf werelden heen vechten, en elke wereld heeft vier levels. Wally, die gemene maniak, heeft zijn vele honderden boosaardige vrienden er op uit gestuurd om te proberen je tegen te houden - ze loeren op je van achter muren en bomen, ze komen naar beneden in heteluchtballonnen en ze liggen op je te wachten in het water daar beneden. Maar als je geheime kamers verkent, vind je magische geschenken en verschrikkelijke wapens. Ergens zul je ook de gevreesde IJswalvis tegenkomen - probeer die in de bek te kijken! Maar het belangrijkste is, dat je op je hoede moet zijn voor de Warp-Zones. Jij zoekt Phee-Phee, maar voordat je haar vindt moet je heel wat gevaren trotseren.



# HOE JE TIKI VERPLAATST



A KNOP
Druk op de A knop om te springen. Houd de A knop ook ingedrukt om je ballonnen te laten opstijgen.

B KNOP
Druk op de B knop om je wapens af te vuren of om water uit te spuwen als je aan de oppervlakte bent.

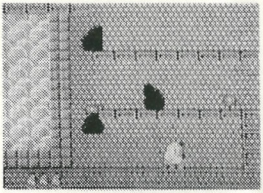
STARTKNOP
Met de STARTKNOP onderbreek je tijdelijk het spel en krijg je een kaart te zien. Druk er ook op om weer door te gaan.

SELECTKNOP
Kies voor één of twee spelers.

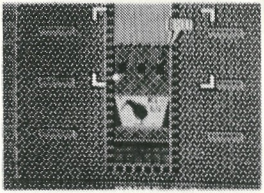
VIERPUNTSDRUKTOETS
Gebruik de vierpunts-druktoets om te kiezen welke kant je op wilt. Dat werkt ook als je rent, springt, in een ballon vliegt of rondzwemt.

# METERS OP HE SCHERM

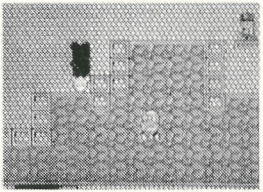
LEVENSMETER: Kiwi's krijgen drie levens. Kijk regelmatig hoeveel je er nog over hebt in de linker benedenhoek.



PUNTENMETER: Om punten te verdienen moet je vijanden neerschieten, fruit eten en de Kiwi's bevrijden. Punten worden afgewisseld met levens.



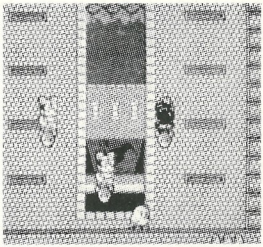
LUCHTMETER: Als je een duik neemt, heb je daar maar 25 seconden voor. Een rode balk geeft aan hoeveel tijd je nog over hebt.



# KAART VAN NIEUW-ZEELAND

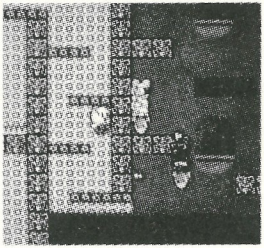
❤ AUCKLAND

Auckland is de eerste wereld. Hier moet je dus je eerste Kiwi-bewegingen oefenen. Steel ballonnen en vlieg overal rond. Voordat je verder kunt, moet je eerst je gekoolde vrienden vinden en bevrijden. Maar vergeet niet het land te VERKENNEN! Probeer alle verborgen geheimen te vinden - die komen je goed van pas.



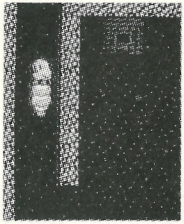
★ ROTORUA

Wally's boosaardige vrienden hebben de stad Rotorua ingenomen. Zij weten dat jij weet dat jou vrienden daar ergens in de buurt worden vastgehouden. En jij weet dat zij weten hoe ze jou moeten tegenhouden als je je niet voorzichtig verplaatst. Als je hier toch bent, probeer dan eens te gaan zwemmen, maar wees op je hoede voor moeilijkheden.



## ★ WAITOMO-GROTTEN

De Waitomo-grotten slingeren onder dorpen, velden en een dierentuin door die meer op een kasteel lijkt. Hier tref je een warwinkel van water, muren en vervelende vijanden aan, die allemaal proberen je uit de buurt te houden van je Kiwi-vriendinnetje.

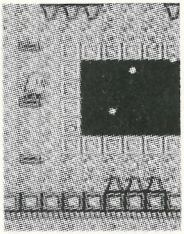


## ♣ DE STRAAT VAN COOK

Hou je vast, jij landrot, en maak je klaar om aan boord te gaan van het gemeenste piratenschip dat ooit te water is gelaten. Wally's slechte vrienden zijn verborgen op dit schip, op het land en zelfs in de zee. Verplaats je dus behoedzaam, want anders... word je gedwongen naar het uiteinde van de plank te lopen.

## ♦ MOUNT COOK

In deze wereld word je hetzij gebraden als een kalkoen, hetzij in een diepvries-Kiwi veranderd. Eerst moet je je een weg banen door een land met langzaam opborrelende lavarivieren, gelegen onder een vulkaan die op het punt staat uit te barsten. Daarna glij je de diepte van een ijsberg in. Maar geef nu niet op, want je geliefde Phee-Phee is vlakbij!



## "CONTINUE" (DOORGAAN)

Kiwi-aanwijzing: Na drie levens is het spel afgelopen. Maar je kunt dan nog doorgaan (Continue). Als je in de werelden 1, 2 of 3 wordt tegengehouden, brengt "Continue" je weer precies op de plaats waar dat gebeurt is terug. Word je in de werelden 4 of 5 tegengehouden, dan ga je terug naar het begin van deze levels. Om door te kunnen gaan, moet je binnen acht seconden op de Startknop drukken. Je krijgt drie "Continues".

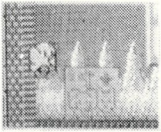
# DE KIWI-STIJL

Omdat Kiwi's niet kunnen vliegen, gebruiken ze een heleboel speciaal trucs om te winnen. Eet zoveel mogelijk fruit en verken de geheime kamers om extra levens en magische vruchten te vinden. Als je snel je Luchtmeter moet vullen, spuug dan eerst het water uit je longen.

## SCHIETEN

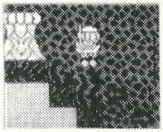
Met je pijl en boog kun je je vijanden uitschakelen en hun ballonnen neerhalen. Maar je kunt alleen maar recht naar voren schieten, dus niet naar boven of naar beneden.

## SPRINGEN



Wally Walrus en zijn verdorven maatjes hebben een hekel aan springen. Maar Kiwi's vinden dat juist heerlijk en dat helpt je om te winnen - met springen kom je vaak uit de moeilijkheden.

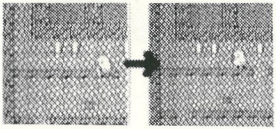
## ZWEMMEN



In het water kun je wel zwemmen, maar niet springen of schieten. Houd je Luchtmeter in de gaten en ga naar de oppervlakte voor meer lucht en om water naar je vijanden te spuwen.

## OMHOOG SPRINGEN

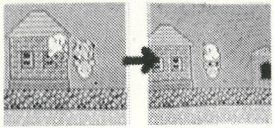
Spring op een ballon om snel overal te komen. Schiet gewoon een vijand neer en neem zijn ballon!



Spring door plafonds om aan dat geboefte te ontsnappen. Maar spring niet door vloeren, tenzij je splinters wilt.

## EEN BALLON NEMEN

Spring om op een ballon te komen. Houd de A knop ingedrukt om op te stijgen en laat deze weer los als je wilt dalen.



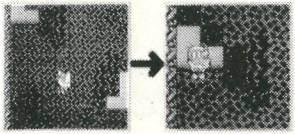
Als je naar een vijand schiet, zorg er dan voor dat zijn ballon niet uit elkaar springt, zodat je deze behoudt. Ballonnen barsten ook uit elkaar als ze scherpe punten raken.

## PAS OP VOOR HET VOLGENDE

**1** Kijk goed uit voordat je springt! Als je op een scherpe punt landt, betekent dat het einde van je speurtocht naar je vrienden en naar Phee-Phee.

**2** Niet aanraken! Je vijanden zijn tot de tanden gewapend en als je die wapens aanraakt, ben je er geweest.

**3** Kijk ook naar beneden! Als Tiki in paniek raakt, heb je lucht nodig! Ga naar de oppervlakte en probeer een luchtzak te vinden.



Je weet wanneer je lucht opraakt. Tiki begint met zijn vleugels te klapperen als hij naar adem snakt!

**4** Niet dagdromen! Als je te lang in één level blijft, valt de Tijdwaarnemer bovenop je.

## HET GEBRUIK VAN EEN BALLON

Spring om op een ballon te komen. Houd de A knop ingedrukt om op te stijgen en laat deze weer los om te dalen.

## ONOVERWINNELIJK

Als je het lukt de Toverstaf te vinden, kun je elke vijand afstoppen en overal heenreizen zolang je knippert.

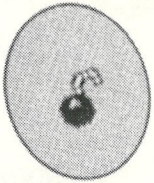
## VIJANDEN VERSLAAN

Schiet op elke vijand die je ziet, want dan krijg je zijn schat. Schiet op hem of op zijn ballon en grijp de kostbaarheden.

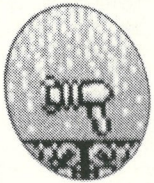
# VOORWERPEN

## WAPENS

Zorg dat je boven een vijand komt, open de luiken en BOMMEN LOS! Zo'n bom kan alleen maar naar beneden. Kies dus een goed doel en druk op de B knop.



Het laserwapen heeft een krachtige straal - het vuurt zelfs door muren heen. Je vijanden kunnen dan niet zien waardoor ze geraakt zijn!



Denk goed na voordat je deze pijl oppakt. Hij vervangt het wapen dat je op dat moment hebt door je originele pijl en boog.

## MAGISCHE VOORWERPEN

Magische joystick: Je kunt je ballon overal heensturen en zelfs stoppen, maar als je hem verlaat is het uit met de pret.

Toverstaf: Maakt je onverslaanbaar. Zolang je knippert behoud je die toverkracht.

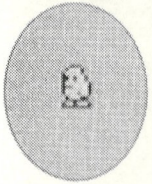
Toverhorloge: Stopt het kwaad af. Je vijanden bevriezen voor korte tijd.

Toverboek: Bevat een krachtige toverformule die je maar één keer kunt gebruiken. Deze wist alle vijanden van het scherm.

# VOORWERPEN

## SCORE EN LEVENS

Elke appel is 500 punten waard, dus eet er zoveel je kunt! Zodra je 100.000 punten verdiend hebt (TJONGE!!) krijg je een extra leven!



Verspreid door het hele spel vind je kleine gele Kiwi-vogels. Elke vogel is een extra leven waard!

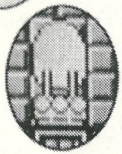
Probeer ook de zeer ongewoon uitziende appels te vinden die in geheime kamers liggen opgeslagen. Eet ze zo snel mogelijk op, want met elke appel levert je 5000 punten op!

## BALLONNEN

De beervormige ballon komt veel voor, maar je beleeft er niet veel plezier aan. Hij is klein en bepaald niet snel.

Deze vreemde ballon is h-e-e-l langzaam. Maar hij spat niet uit elkaar door kogels en scherpe punten.

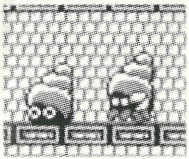
KIJK UIT als je deze snelle ballon neemt, anders vlieg je voor je het weet recht in de dichtstbijzijnde scherpe punt!



Als je wordt geraakt tijdens een ballonvlucht, begin je met deze weer opnieuw.

# VIJANDEN

### Krabsoldaat

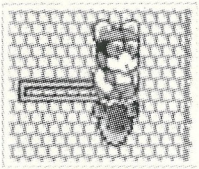


Krabben zijn gek of vechten, dus zijn er veel Krabsoldaten. En zij schieten met raketten!

### Heremietkrab

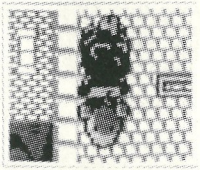
Deze kleine krabbetjes gooien met rollende groene ballen, dus blijf er bij uit de buurt! Want word je door zo'n balletje geraakt, dan ben je krabbevoer.

### Vliegende Teddybeer



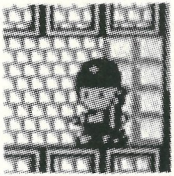
Deze rode teddyberen zijn uit vergeten speelgoedkisten ontsnapt en zoeken moeilijkheden.

### Koelbloedige Koala



De blauwe Koala's zijn slecht gehumeurd. Ze schieten op je, gewoon omdat je er bent!

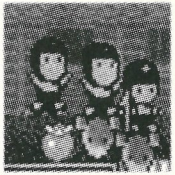
### Boomer Roomer



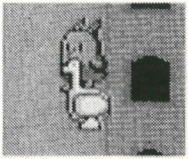
Deze gooien een venijnige boemerang naar je toe.

Hij is een woesteling die zijn speer OMHOOG gooit!

### Vliegende Speerman

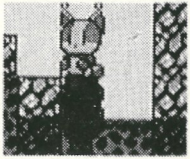


### Pinguin-Piloot



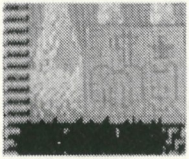
Pinguins zijn toppiloten die met razende vaart op snelle ballonnen afduiken om te proberen keien op je hoofd te laten vallen!

### Robot-Poesje



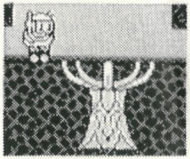
Probeer maar niet deze vliegende poesjes te vertroetelen. Ze hebben namelijk geen klauwen, maar gooien naar je met bijlen!

### Vlammers



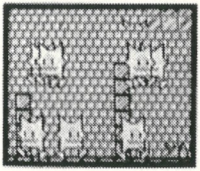
Deze kleine vuurballen komen uit de lucht vallen en rollen in het rond. Als je erdoor geraakt wordt, ben je meteen extra knapperig.

### Zee-Anemoom



Deze soppige vijand houdt zich schuil op de bodem van de oceaan. Hij kan je naar beneden trekken in een zilt en waterig zeemansgraf.

### Prickly



Eén rondhuppelende Prickly splijt zich plotseling in tweeën. Dit is geen sneeuwvlokje - als hij je aanraakt bevries je

### Angle Bat

Deze puntige vijand vliegt over je heen en laat driehoekige eieren van vuur vallen. Voorkom dat je wordt geroosterd.

## English

### ⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

## Français

### ⚠ ATTENTION ⚠

#### A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

## Nederlands

### ⚠ WAARSCHUWING ⚠

#### GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

**OCEAN EUROPE LTD.**
6 Central Street, Manchester, M2 5NS England
**BANDAI 3 RUE DE L'INDUSTRIE, Z.I. LES EPLUCHES,**
**95310 SAINT OUEN L'AUMONE.**

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON